

ATARI®
CLUB MAGAZIN
A Warner Communications Company
1/83
Phoenix! Vanguard!
Ms. Pac Man!... Wir bringen die
Arkadenspiele nach Hause
Extra: Im Banne des bösen Toht
Aufregend: Die Suche nach dem magischen Schwert
Mit Riesen-Poster!

Die Prominenz spielt ATARI





INHALT

Videospiel-Szene
News, Informationen, Post-Box, Nachricht und Aktuelles aus dem Clubleben 4

Edelmetall
Wer's noch nicht gemerkt hat: ATARI Cassetten sind noch besser geworden. Außen edel, innen klasse 5

Premiere
Das ist das Jahr der Videospiel-Superlative. Denn ATARI bringt die Arkaden-Spiele nach Hause. Alles über die neuen Cassetten-Hits 6

Abenteuer
Spielvergnügen für lange, aufregende Abende ist mit der „Schwertsuche" garantiert. Hier stellen wir Euch die beiden spannenden Cassetten vor 9

Poster
Riesig! Ab sofort gibt's tolle Motive fürs elektronische Spielzimmer und Euer Clubheim. Gleich mal nachsehen 10/11

Wissen
Als es losging mit den Videospielen, glaubten „Fachleute" nicht an ihren Erfolg. Lest mal, wie's losging 12

Siegen
Wie man die Roboter bei „Berzerk" überlistet und mehr Punkte sammelt? Bitte 15

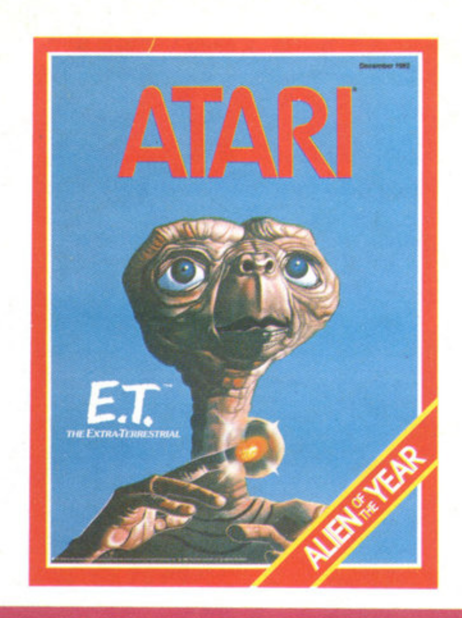
Training
Der „Defender" will richtig gesteuert sein, wenn Ihr Eure Mission erfolgreich beenden wollt 16

Peitsche
Die Waffe von Indiana Jones müßt Ihr im neuen ATARI-Spiel „Jäger des verlorenen Schatzes" schwingen 17

Superpreis
Bei der Freundschaftswerbung gibt's noch mehr zu gewinnen. Wetten, daß Ihr begeistert seid? 18



Das ATARI Club Magazin erscheint vierteljährlich. Herausgeber und verantwortlich ATARI Elektronik GmbH, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60. Club-Anschrift: Postfach 60 01 68, 2000 Hamburg 60



Hier spricht Captain ATARI

Liebe Clubmitglieder,

diese Überraschung ist gelungen, das meint Ihr sicher auch! Zum neuen Jahr kommt Euer Clubmagazin mit neuem Gesicht, mit jeder Menge Farbe und noch mehr Lesestoff. Und dazu ist im Club dauernd was los.

Ihr könnt mir glauben: Hier in der Clubzentrale haben die Köpfe geraucht. Was dabei herausgekommen ist, seht und lest Ihr auf den nächsten Seiten. Da haben wir spannende Berichte über die neuen ATARI-Cassetten. Viele News über Videospiele. Wir verraten, wie Ihr mehr Punkte holt.

Natürlich gibt's was zu gewinnen! 1983 ist das Jahr der Superpreise bei der Freundschaftswerbung. Ehrensache, daß da alle Clubmitglieder mitmachen. Fürs nächste Clubmagazin ist eine ganz heiße Sache in Vorbereitung. Mein Tip: Schreibt Eure Top-Punktzahlen auf oder noch besser, macht ein Foto vom Bildschirm, so daß man die Punktzahl erkennen kann.

Wenn Ihr Vorschläge habt, etwas wissen möchtet, Euch ärgert oder ganz riesig freut oder über Eure Clubs berichten wollt, nichts wie her mit Euren Briefen.

Bleibt mir nur, Euch viel Spaß bei diesem Heft und beim ATARI-Spielen zu wünschen.

Herzlich Euer Captain ATARI

CLUB MAGAZIN

NEWS



Von der Leinwand ins ATARI-Programm: Die Jäger des verlorenen Schatzes

Adressenänderung

Der ATARI-Club hat ab sofort eine neue Anschrift. Sendet Eure Zuschriften, Bitten, Fragen, Wünsche und Vorschläge an den ATARI-Club Postfach 600 168 2000 Hamburg 60

Videospiele bauen Aggressionen ab

Gerät man in Wut, wenn die Space Invaders einen zur Strecke bringen, schlägt gar alles kurz und klein oder spricht mit der Familie kein Wort mehr? – Mitnichten! Zu diesem Ergebnis jedenfalls kamen Mitarbeiter des B.A.T.-Forschungs-Freizeitinstituts in Hamburg.

Nach deren Umfrage (im Herbst 1982 bei einer repräsentativen Stichprobe der Bevölkerung durchgeführt) fördern Videospiele die Kommunikation und bauen Aggressionen ab.

ATARI-Club Mitglieder werden sich freuen: 96% der Videospiel-Besitzer spielen am liebsten im Kreis der Familie oder mit Freunden. Und warum wird gerade so gespielt? Videospiele, so die Antwort, machen eigentlich nur gemeinsam oder im Wettstreit Spaß.

Ausverkauft

Die Nachfrage war zu groß: Das Regal für die VCS-Cassetten ist ausverkauft. Desgleichen sind's die Hemden und Pullover. Aber keine Sorge: wir bereiten neue Überraschungen vor.

Privat-Computer: Aktion beendet

Schickt uns bitte keine Einsendungen mehr mit dem Kennwort „Privat-Computer". Die Aktion lief am 31. Januar aus.

Keine Garantie bei Fremd-Cassetten

Mehrere Clubmitglieder beklagten sich über Funktionsstörungen ihres ATARI VCS-Systems, nachdem sie Cassetten fremder Anbieter gespielt hatten. Deshalb weisen wir hier ausdrücklich darauf hin, daß die Garantie für das ATARI System nur gilt, solange ATARI-Cassetten darauf gespielt werden. Grund: Wir können nicht überprüfen oder garantieren, daß Fremdcassetten den strengen Qualitätsrichtlinien bei ATARI entsprechend gefertigt sind und keine Geräteteile beschädigen.

ATARI Fans wählen ATARI Hits

Sicher kennt Ihr alle die neue Videospielzeitschrift „TeleMatch". Auch in der neuen Ausgabe liegen ATARI-Spiele auf den ersten Plätzen der Videospiel-Hitparade. Macht bei dieser Wahl doch mit. Einfach Eure drei ATARI-Lieblingsspiele auf eine Postkarte schreiben und an TeleMatch Verlags GmbH, – Videohits – Steindamm 63, 2000 Hamburg 1 senden.

POST-BOX

Warum bringt Ihr keine Abzeichen oder Anstecknadeln für Clubmitglieder heraus? Da kann man doch gleich sehen, wer zum ATARI-Club gehört und wer gut ist.

K. H. Schulz aus Duisburg

Wir überlegen zur Zeit, was für die Clubmitglieder wirklich witzig wäre. Jedenfalls danke für die Anregung.

Herzlich bedanken möchten wir uns bei Gerhard Abel aus Mechernich für sein Gedicht „Freizeitspaß mit Atari". Zum Abdrucken war's leider etwas zu lang, lieber Gerhard!

Könnt Ihr mir helfen? Ich suche ganz dringend jede Art von Büchern und Zeitschriften über Videospiele. Preis: Verhandlungssache.

Bernd K. aus Hamburg

Wir reichen die Bitte an die Clubmitglieder weiter. Wer Bernd etwas anzubieten hat, wende sich direkt an die Clubzentrale.

Volker Lux aus Herford sucht eine Brieffreundin. Er ist 24 Jahre alt. Seine Hobbies: Musik, CB-Funk und Videospiele. Volkers Anschrift: Kastanienallee 6 in 4900 Herford.



Die neuen ATARI-Cassetten

Außen edel – innen Klasse

Von Anfang an prägten herrlich farbige Illustrationen den Charakter der ATARI-Programm Cassetten. Das wurde zum Markenzeichen und natürlich von anderen kopiert – wie alles, was gut ist. Nun stellen wir Euch das ATARI-Programm mit den vielen neuen Arkaden- und Real Sport-Spielen im neuen Gewand vor. Und Ihr werdet unserer Meinung sein: was drauf ist, wurde noch besser.

Wie anders sollte man Topspiele verpacken als in edlem Mattsilber? Denn besser kann man nicht signalisieren: Das ist Qualität.

Nehmen wir z. B. die „Real Sports"-Serie, die wir gerade in Amerika vorab sehen durften. Wer sich bisher zuweilen über die relativ einfachen Elektronikfiguren ein wenig ärgerte, dem verschlägt's glatt die Sprache. Lebensechte Spielerdarstellung, fließende Bewegungen und das alles im bewährten, raschen ATARI-Spieltempo. (Nebenbei: Ein wichtiger Punkt. Wird nämlich eine Cassette beim Programmieren mit zuviel Grafik-Befehlen vollgepackt, bleibt nur wenig Speicherplatz für Bewegungsbefehle. Bei anderen Aktionsspielen ein Nachteil. Bei ATARI aber ein Vorteil, den Ihr beim schnellen Spielen merkt.) Und dazu satte Farben und schöne Sound-Effekte.

Diese Spiele kommen bald zu uns. Schlag auf Schlag kommt eine ganze Reihe der „Echt Sport"-Spiele. So das Superspiel „Tennis" und eine Fußball-Cassette, die Euch begeistern wird. Nicht zu vergessen „Real Sports"-Basketball. Doch darüber mehr im nächsten Club-Magazin.

Natürlich ebenfalls in neuer Verpackung die neuen Arkadenspiele, die wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen. Auch hier gilt: Das sind enorm starke Spiele mit brillanten Farben, überraschendem Sound und aufregender Grafik. Wichtig, wie bei allen Aktionsspielen, die rasche Bewegung, denn die erst bringt Spaß ins Spiel.

Also seht Euch „Vanguard", „Phoenix" und „Ms. Pac-Man" mal auf dem Bildschirm an. Tempo schon im ersten Augenblick.

Unsere fantastische Abenteuer-Spielreihe „Swordquest", über die wir auf den nächsten Seiten ebenfalls ausführlich berichten, fügt sich in das Angebot der neuen Spielegeneration. Wenn auf dem Bildschirm ein Fluß zu sehen ist, dann hört Ihr tatsächlich Wasser rauschen. Und lodern und prasseln da nicht echte Flammen, obwohl das doch nur aus dem Lautsprecher des Fernsehers kommen kann? Richtig. So perfekt sind die neuen Sound-Effekte.

Auch das Titelmotiv auf unserem Videospiel „Raiders Of The Lost Ark" (deutscher Titel: Die Jäger des verlorenen Schatzes) zeigt deutlich: So gut müssen Videospiele sein. Ob nun optisch, akustisch oder hinsichtlich der Aktion.

Oder noch mal zurück zu „Swordquest": Das Schwert am Anfang ist so herrlich dargestellt, daß man sich daran kaum satt sehen kann.

Wir können uns vorstellen, daß der eine oder andere jetzt denkt: Die können ja viel erzählen. Okay, ein Vorschlag. Laßt Euch die Neuen von ATARI einfach vorführen und wenn Ihr anderer Meinung seid, schreibt. Ebenso freuen wir uns natürlich, wenn Ihr zustimmt und auch findet : Außen edel, innen klasse.


Wir bringen
die Arkaden-Spiele
nach Hause



Vanguard, Phoenix, Centipede, Ms. Pac-Man! In den Arkaden gehören diese Spiele seit Monaten zu den absoluten Top-Hits. Jetzt kommen diese Superspiele zu Euch nach Hause. Exklusiv für das ATARI-System. Was Euch an Spaß und Spannung erwartet, sagen wir hier.

Irgendwo in den Tiefen eines unheimlichen Labyrinths verborgen und von starken Abwehrverbänden beschirmt, liegt die fantastische Stadt der Geheimnisse, Hauptquartier des alles beherrschenden „Großen Gond". Von ihm droht Gefahr für die Menschheit. Also muß er, müssen seine starken Angriffsverbände ausgeschaltet werden, bevor sie uns Schaden zufügen können.

Die Aufgabe ist nicht leicht, aber auch nicht unlösbar, denn uns steht der „Vanguard" Spacecopter zur Verfügung, eine Mischung aus Raumschiff und Helikopter, ausgestattet mit starken Lasergeschützen, die in vier Richtungen feuern. Steigen wir ins Cockpit unseres „Vanguard" und dann los ...

In den Tunnelsystemen donnern uns, aus vollen Rohren feuernd, die Flottillen des „Großen Gond" entgegen. Da heißt es, kühlen Kopf behalten, reaktionsschneller sein als die Angreifer und den gewaltigen Stalaktiten in den Tropfsteinhöhlen auszuweichen. Und im Kampfgetümmel nicht vergessen, Energie aufzutanken, denn sonst sind wir verloren!

Sieben Tunnels müssen wir erobern, um zum „Großen Gond" vorzudringen. Überall lauern neue Gefahren: Heimtückische Laserfallen, alles zermalmende Meteoritenbrocken, mit Vulkangewalt auf uns geschleudert, Energiebarrieren, gegen die sogar unser „Vanguard" schutzlos ist. „Vanguard" wird für ATARI-Fans eine der großen Herausforderungen dieses Videospieljahres sein.

Neu bei dieser Programmcassette: Niemand muß befürchten, er würde sein Ziel, den „Großen Gond", nicht erreichen. Denn jedesmal, wenn fünf Leben verspielt sind, „fragt" Euch das System, ob Ihr weiterspielen wollt. Das Punktekonto beginnt

dann natürlich wieder bei „Null". Aber die Spannung bleibt. Wir sind gespannt darauf, wer zuerst die 100.000 Punkte holt...

Phoenix – die fiesen Vögel aus dem All

Das ist ein Spiel – nicht nur für Fans von Action und Science-Fiction! Der Arkaden-Hit „Phoenix" bringt Bewegung in jedes Wohnzimmer.

Als Commander eines Außenpostens auf einem einsamen Planeten könnte das Leben im Grunde ja ruhig sein, wenn da nicht plötzlich ein fremdes Raumschiff auftauchte und ganze Schwadronen aggressiver Vögel abwirft, die ihrerseits mit gefährlichen, sprich: explosiven Eiern werfen.

Schießen, Ausweichen, den Schutzschirm einschalten – das muß Schlag auf Schlag gehen. Die geflügelten Angreifer hängen allerdings nicht stur an einer Stelle, sondern weichen mit flappendem Flügelschlag aus, greifen im Sturzflug wieder an und ziehen sich rasch zurück, wenn's ihnen zu gefährlich wird.

Sind schließlich die vier Angriffswellen überstanden, taucht das gewaltige Mutterschiff auf und greift selbst ins Spielgeschehen ein. Und das ist der schwerste Teil der Aufgabe: Die Schutzschirme des außerirdischen Raumschiffs knacken und den Kommandanten unschädlich machen. So geht es Runde um Runde weiter. Halt solange, wie Ihr als Commander des „Phoenix" Nerven habt! Ein Top-Spiel mit hervorragender Grafik und guten Soundeffekten.

Der Name der naschhaften Dame: Ms. Pac-Man

Ladies first (Damen zuerst) heißt es zwar sonst zu Recht – nicht nur aus Gründen der Höflichkeit. Doch der furchtlosen „Ms. Pac-Man" gebührt nun mal ein besonderer Platz. Sie ist zweifellos der Höhepunkt unter den neuen Programmcassetten.

Schon bei Erscheinen von „Ms. Pac-Man" in den USA waren sich die Spielspezialisten von „Electronic Games", dem führenden Videospiel-Magazin, einig: Dieses Arkadenspiel wurde perfekt fürs ATARI-System übertragen.

Die gelbe Schönheit nascht neben den Vitaminpillen und Punkten auch Früchte – Kirschen, Orangen und Pflaumen. Dabei muß sie ständig den Störenfrieden ausweichen, die auch ihrem Herzallerliebsten, dem „Mann des Jahres", das Leben schwer machten. Nur: Die Bildschirmakteure sind so viel plastischer gemacht, die Auftaktmelodie so witzig und der Spielablauf derart überzeugend, daß ein Vergleich zu „Pac-Man" fast gemein ist. Wir sind sicher: „Ms. Pac-Man" wird die Herzen der ATARI-Fans im Sturm erobern. Aus welchem ATARI-Fan-Club werden die ersten Super-Punktzahlen gemeldet?

Adrett *herausgeputzt hat unser Illustrator den neuen Videospiel-Liebling Ms. Pac-Man. Unverständlich, daß Gespenster hinter ihr her sind*

Wir bringen die Arkaden-Spiele nach Hause



Es gehört schon was dazu, das Mutterschiff der fiesen Vögel aus dem All zu knacken. Habt Ihr erst mal einen der Verteidigungsringe durchbrochen, merkt Ihr rasch. Der außerirdische Commandant ist **nicht nett**



Swordquest: Spannende Suche nach magischem Schwert

So alt wie die Menschheit sind die Märchen und Mythen, in denen von magischen Pokalen und Waffen berichtet wird, die ihrem Besitzer ewiges Leben schenken oder ihn unbesiegbar machen.

Die Ritter des König Artus gingen auf die Suche nach dem Gral, Odysseus zog aus, das „Goldene Vlies" zu finden. Das magische Schwert „Excalibur" brachte seinem Besitzer zwar Macht, seinem Land aber Leid. Andere Helden und Recken wurden einfach von Abenteuerlust getrieben: Sie glaubten nicht an die Existenz solch magischer Wunderdinge, ließen sich aber dennoch von ihren Herrschern auf lange Reisen schicken, nur um zu erleben.

Um Spannung und Abenteuer geht es in den fantastischen neuen ATARI-Cassetten, die nun endlich auch bei uns gespielt werden können. Und im Mittelpunkt dieser fesselnden Spiele, die den gemeinsamen Titel „Swordquest" (Schwertsuche) haben, steht eben die Suche nach dem magischen Schwert.

Also steigt mit uns in die Tiefen der Erdwelt („Earthworld" ist der Originaltitel der ersten ProgrammCassette dieser Reihe) und besteht selbst die Gefahren, die dort harren. Der Weg führt Euch in eine Welt der Abenteuer. Tosende Flüsse müssen auf der Suche nach dem Schwert überwunden werden. Die einzige Chance hinüberzukommen, sind schwankende Baumstämme, die im Strom treiben. Ihr durchquert die Kammern unheimlicher Labyrinthe, findet Spuren und Zeichen, Waffen, die Euch helfen, die Geister der Tiefe zu bezwingen und schließlich ans erste Ziel zu gelangen. Der Lohn all dieser Mühen, das magische Schwert, wird zu Beginn dieses Abenteuerspiels gezeigt.

Heiß geht es in der Feuerwelt („Fireworld") auf der zweiten ProgrammCassette dieser Reihe zu: Nur wer wagt, kann die lohenden Feuermauern durchdringen, die Lavaströme sicher umgehen und Schlangen und feuerspeiende Drachen bezwingen. Niemand aber sollte zu früh frohlokken. Immer dann, wenn man glaubt, am Ziel zu sein, werden neue Hindernisse in den Weg gelegt und die Spannung nimmt kein Ende.

Diese aufregenden Abenteuer begeistern durch herrliche Farb- und Toneffekte und ständig wechselnde Bilder. ATARI-Spieler in den USA haben bereits „Swordquest"-Clubs gegründet, in denen die Mitglieder gemeinsam das Geheimnis zu lösen versuchen, um das magische Schwert zu bekommen. Wir finden die Idee prima, und sicher können wir schon im nächsten Club-Magazin von den Erlebnissen und Erfolgen deutscher Schwertsucher berichten. Es lohnt sich für Euch, denn wir sind dabei, einen Riesenknüller vorzubereiten. Schreibt uns am besten sofort, wenn Ihr auf Schwertsuche gegangen seid, und berichtet über Eure Erfahrungen.



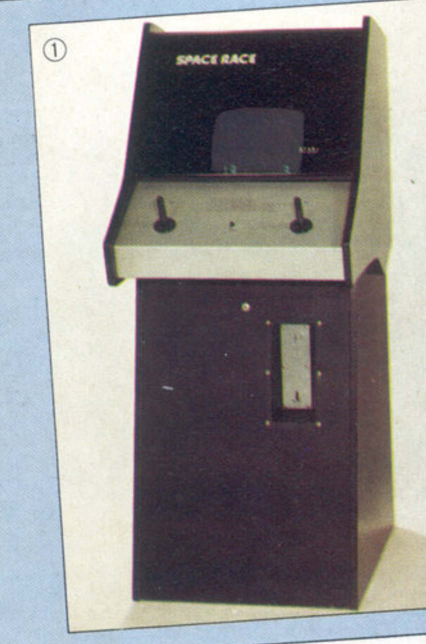

ATARI
CLUB MAGAZIN
Phoenix

DIE ATA

②

Stars, die jeder kennt

Space Race ① war einer der ersten ATARI-Erfolge. Starship 1 ② wurde Jahre später zum Renner. Super Breakout ③ setzte 1976 neue Maßstäbe. Soccer ④ kam 1978 und überzeugte durch die Trak Ball-Steuerung. Ultra Tank ⑤ mutete dagegen ziemlich simpel an. Quadrapong ⑥ war 1974 eingeführt worden. Der erste Videoautomat, an dem vier Personen gleichzeitig spielen konnten.



RI STORY

Was beim Spiel der Könige die freundliche aber bestimmte Warnung „Schach!" an den Gegner ist, war bei den japanischen Rittern, den Samurai der höfliche Hinweis „Atari!". Das bedeutete soviel wie: Ich greife jetzt an. Gewiß ist es kein Zufall, daß Nolan Bushnell, Erfinder der Videospiele und Begründer von ATARI, ausgerechnet diesen Namen wählte. Denn die Videospiele waren ein Generalangriff auf jedwede Form der damals bekannten Unterhaltung. Fazit nach zehn Jahren: ATARI hat gesiegt.

Der Grundstein für diese Entwicklung wurde im Jahre 1962 gelegt. Damals kam Bushnell, Student mit dem Berufsziel Elektronik-Ingenieur, an die Universität von Utah. Er finanzierte sein Studium durch Nachtarbeit in den Vergnügungszentren von Salt Lake City und war von den vielfältigen Unterhaltungsmöglichkeiten begeistert.

Im Herbst dieses Jahres durfte er erstmals an dem universitätseigenen Computer (Wert 8 Millionen Dollar) arbeiten. Dabei lernte er ein neuartiges Spiel kennen, „Space Wars" genannt, das von einem „kreativen Spinner" namens Steve Russell programmiert worden war. Bushnell fand das Spiel faszinierend. Einziger Haken an dieser Geschichte: Welcher Spielsalon war schon imstande, acht Millionen Dollar für ein völlig verrücktes Spiel auszugeben, bei dem niemand wußte, ob das Geld wieder eingespielt werden würde. Sicher keiner.



⑥

Wenige Jahre später wurde jenes winzige Ding entwickelt, das die Elektronik revolutionierte, die Computer- und Rechnertechnik völlig auf den Kopf stellte: Der Chip.

Auf der Fläche von der Größe einer Briefmarke waren komplette Schaltkreise untergebracht. Computer, die zuvor noch die Ausmaße eines Wohnzimmers füllten, konnten größenmäßig plötzlich auf doppeltes Aktenkoffer-Format reduziert werden. Vor allem aber: Diese Computer oder Mikro-Chips ließen sich zu Spottpreisen produzieren.

Ort dieser Revolution war Sunnyvale in Kalifornien, heute besser als „Silicon Valley" bekannt (so benannt nach dem Chip-Trägermaterial Silikon) und Herz und Ballungszentrum der Elektronik-Industrie. Bushnell arbeitete seinerzeit bei dem namhaften Audio-Hersteller und Tonbandproduzenten Ampex. Mit dem Chip ließ sich seine Vision vom Videospiel verwirklichen.

Und hier beginnt eigentlich erst die Geschichte des weltweit größten und führenden Videospiel-Herstellers ATARI. 1971 wurde das erste Videomünzspiel produziert. Sein Name: „Computer Space". 1500 dieser Geräte wurden von Bill Nutting Associates verkauft. Da diese Stückzahl relativ klein war, zeigte sich Nutting an dem Folgespiel, das Bushnell ihm anbot, nicht interessiert. Sein Pech. Denn dieses Spiel wur-


③


④



⑤

DIE ATARI STORY

de zum Urahn der meisten Videospiele und ein absoluter Knüller. Kurzum: „Pong" war in aller Munde. Und wer immer im Unterhaltungssektor produzierte, versuchte, „Pong" nachzubauen.

ATARIs „Pong" wurde in den USA 10.000 mal verkauft. Ein Riesenerfolg. 25 andere Gesellschaften kopierten das Spiel. So gab's denn insgesamt mehr als 100.000 dieser Videoautomaten.

Nach „Pong" folgte „Gotcha" im Jahre 1973, darauf kamen neben „Super Pong" und „Quadrapong" die ersten Fahrspiele „Grand Track 10" und „Formula K". Natürlich erfunden und entwickelt von... ATARI. Den vorläufigen Abschluß der „Pong"-Spiele bildeten „Touch Me" und „Ping Pong", letzteres angelehnt an den Flipper. Und bekanntlich gehört ATARIs Videoflipper immer noch zu den beliebten Videospielen für daheim.

Zum Jahresende 1974 stellte Bushnell einen neuen Videoautomaten-Typ vor, „Tank". Das war so eine Art Meilenstein in der Videospielwelt. „Tank" gibt's natürlich auch für den ATARI Spielcomputer. Dort heißt das Spiel „Combat". Ein knappes halbes Jahr darauf wurde „Anti-Aircraft" vorgestellt. Dieses Spiel lieferte Anregungen für gleich zwei ProgrammCassetten und die Ähnlichkeiten sind unverkennbar. Da ist einmal der „Air-Sea Battle" und der Bestseller „Missile Command".

Das erste Heimvideospiel stellte ATARI zu Weihnachten 1975 vor. „Pong" für zu Hause. Es war ein Renner, der alle Erwartungen weit übertraf. Die Leute warteten geduldig bis zu zwei Stunden vor den Geschäften, um ein Spiel mitnehmen zu können.

Im folgenden Jahr jagten sich die Neuerscheinungen förmlich: Im April 1976 wurde „Breakout" (wer kennt es nicht?) veröffentlicht. Bis heute ein Welterfolg. Ein weiteres Fahrspiel, „Leman", im August auf den Markt gebracht, war dagegen enttäuschend. Doch nur zwei Monate später, im Oktober, kam „Night Driver" – eines jener ATARI-Spiele auch für den Videospielcomputer, die von allen anderen – meist schlecht – kopiert wurden. Im November folgt schließlich „Sprint 2", ein weiteres, sehr gutes Fahrspiel.

Fortsetzung folgt



②

Spitzenspiele

Pong Doubles ① war das dritte Spiel im ATARI-Programm. Video Pinball ② gibt es schon lange in der VCS-Home Version. Der Destroyer ③ kam wie der Night Driver ④ 1976 in die Hallen. Bis heute ein Spitzenspiel, das für viele Konkurrenten Vorbild war.

①

PONG DOUBLES

③

④

NIGHT DRIVER



Nur keine Angst vorm bösen Otto!

Schon als Arkadenspiel war „Berzerk" ein Renner. Noch mehr Spaß aber macht „Berzerk" zu Hause oder im ATARI-Club, gemeinsam mit Freunden gespielt. Für alle, die „Berzerk" noch nicht kennen, hier noch einmal eine Zusammenfassung des Spiels.

Wir befinden uns in einem Labyrinth, dessen Wände elektrisch geladen sind. Darin lauern gesichtslose Roboter, die uns, den Spieler, ausschalten wollen. Also müssen wir uns unserer Haut wehren. Und damit sammeln wir Punkte. Je nach Spielvariante taucht der „böse Otto" auf, der die Labyrinthwände durchdringen kann, ohne Schaden zu nehmen. Da gibt es nur eine Rettung: So schnell wie möglich aus dem Labyrinth entkommen.

Punkte bekommen wir für jeden zerstörten Roboter – egal, ob wir sie mit unserem Laserstrahler getroffen haben, oder ob der „böse Otto", Boß der Roboterbande, sie selbst eliminiert hat.

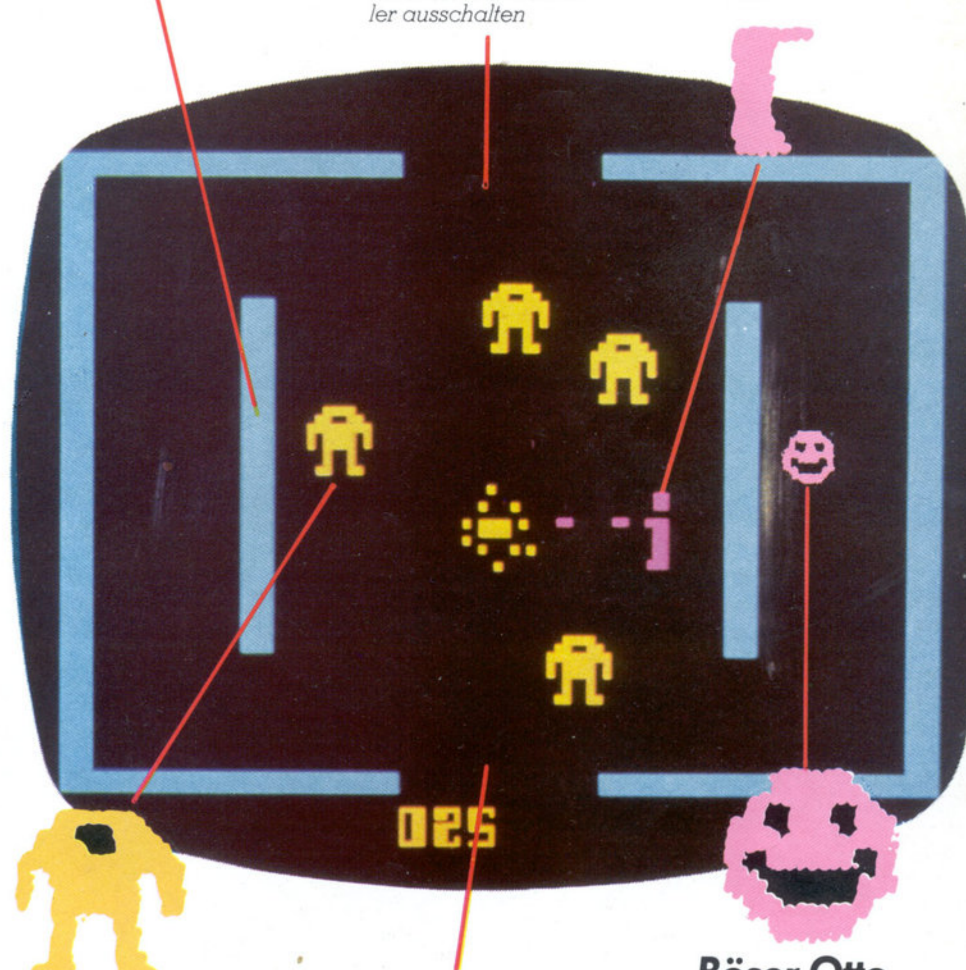
Die Roboter setzen sich oft selbst außer Gefecht. Dann nämlich, wenn sie gegeneinanderprallen oder gegen die Wände stoßen. Gelingt es, alle Roboter eines Labyrinths unschädlich zu machen, werden wir mit Bonuspunkten belohnt. Insgesamt müssen wir 16 Labyrinthe durchstehen, danach beginnt das Spiel von vorn.

Mit etwas Überlegung lassen sich die Blechkameraden regelrecht auf den Leim führen.

Ein Beispiel: Befinden wir uns zwischen zwei Robotern, die sich einander nähern, warten wir solange, bis der eine schießt. Dann rasch ausweichen. Der Laserstrahl des Roboters trifft seinen Kollegen, und wir haben die Chance, den anderen auszuschalten.

Ähnlich lassen sich die Roboter an die elektrisch geladenen Wände locken. Da heißt es nur, kühlen Kopf zu behalten. Zum Einstieg sind die Versionen 1, 4, 7 und 12 geeignet, weil da kein „böser Otto" im Spiel ist. So kann man sich ans Labyrinth und die Vorgehensweise der Roboter gewöhnen.

Topspieler werden sich früher oder später für die Spielvariante 9 entscheiden. Die Roboter sind bewaffnet, der „böse Otto" aber ist unbesiegbar und „Bonus Leben" gibt's keines. Eine echte Herausforderung!



Wände
Unbedingt daran denken, daß die elektrisch geladen sind. Aber: Kein Hindernis für den bösen Otto

Fluchtweg
Beim Spiel immer beide Wege im Auge behalten. Häufig lohnt es, sich den Weg durch die Roboter zu bahnen. So kann man sie schneller ausschalten

Spieler
in Schießposition. Jetzt sofort beiseitetreten, um dem Schuß des Roboters unten auszuweichen

Roboter
Zwei Methoden, sie ohne Schießen auszuschalten: Entweder gegeneinander oder gegen die Wände laufen lassen

Fluchtweg
Eine Möglichkeit: Das Labyrinth verlassen, dann aber sofort wieder zurückkehren und im Winkel von etwa 60 Grad schießen

Böser Otto
Unser gefährlichster Gegner zwar, aber er verfolgt uns nur direkt im Labyrinth. Bevorzugter Einstieg des Burschen: Seitlich durch die Wände



Training für Defender-Piloten

Anders als unser Freund und ATARI-ProgrammCassetten-Star „E.T." benehmen sich die Außerirdischen bei der Top-Cassette „Defender". Von Nettigkeiten und interkosmischen Verbindungen keine Spur. Denn die Schurken aus dem All haben nichts Schlechteres im Sinn, als die Erde leerzuräumen. Was zu verhindern ist.

Ein Renner war die Arkaden-Version von „Defender" weltweit. Das spannende Spiel wurde fast perfekt aufs ATARI VCS übertragen. Fast heißt: Mit Rücksicht auf den kleineren Microprocessor, der unseren VideospielComputer zum Laufen bringt, wurden ein paar Zugeständnisse gemacht. Doch die sind nebensächlich.

Worum geht's nun? Außerirdische sind durch „Freundschaftssignale", die von Satelliten ausgestrahlt wurden, auf die Existenz der Erde aufmerksam gemacht worden. Sie haben unser Sonnensystem ins Visier genommen und sehen den schönen Mutterplaneten Erde. Leichtes Spiel und leichte Beute scheinen ihnen sicher. Wenn, ja wenn eben „Defender" nicht wäre.

Der „Defender" ist unser Super-Raumschiff, mit dem wir die Angreifer abwehren. Für uns ist der Fernsehschirm gleich dem „Blick aus dem Cockpit". Dazu steht uns ein in den Schirm eingeblendetes Radargerät, ein Taster zur Verfügung. Das Bild, das sich uns bietet, ist geradezu furchteinflößend: Gondelschiffe, Bomber, Köder, Schwärmer und Lander attackieren uns in raschen Angriffswellen. Wendigkeit, Schnelligkeit und Reaktionsvermögen werden den „Defender"-Piloten abverlangt. Und dazu taktische wie strategische Lagebeurteilung.

Die Wellen folgen, da programmiert, natürlich einem gewissen Schema: Zunächst fliegen die minenlegenden Bomber an, darauf folgen die sogenannten Köder. Gondelschiffe explodieren nach etwaigen Treffern und verwandeln sich in Schwärmer. Bleiben schließlich die Lander, die die Stadt nach Menschen absuchen und diese in Mutanten verwandeln. Die Folgewelle wird schneller. Und so weiter.

Jedem „Defender"-Piloten stehen videospielerprobte Waffen zur Verfügung: Laserraketen und Lenkbomben. Dazu die Geheimwaffe, deren Pläne nicht einmal James Bond erlangen konnte: der „Hyperraum-Zeit-Warp". Clou dieser Geschichte ist, daß wir durch Raum und Zeit tauchen und irgendwo in einem anderen Raumquadranten wieder auftauchen. Damit können wir uns bei höchster Gefahr wirkungsvoll aus der Affäre ziehen.

Unser „Abtaster" ist ein perfektes Ortungsgerät. Er zeigt uns am oberen Bildschirmrand exakt auf, wieviel Fremde welcher Art sich wo nähern, wieviel „Menschoiden" entführt werden und wieviel noch übriggeblieben sind.

Und damit zur wichtigsten Aufgabe bei diesem Spiel: Zwar sollen die Angreifer aus dem All vernichtend geschlagen werden, wichtiger aber ist, die Menschoiden vor den Landern zu retten und zu verhindern, daß sie zu Mutanten umgeformt werden. Darin nämlich liegt eine zweite Gefahr. Denn die Mutanten greifen ebenfalls die Erde an.

Neue „Defender"-Piloten sollten sich zunächst mit dem Abtaster vertraut machen. Ihm sind alle strategisch wichtigen Hinweise zu entnehmen. Nach dem Motto Tempo, Tempo wird der Defender vorwärtsbewegt. Nicht vergessen, daß es dabei schwerer ist, den Gegner zu treffen. Die raschen Wendemanöver bzw. Kehrtwendungen müssen ebenfalls eine Weile geübt werden. Deshalb unser Trainings-Tip: Erst einmal den Umgang mit der Maschine und ihren Einrichtungen lernen, ohne auf Punktejagd zu gehen. Und dann ran an die High Scores. Wer schafft 740 000 Punkte?



Alarmstufe Eins. *Erbarmungslos schlagen die Außerirdischen zu und beamen mit geheimnisvollen Strahlen hilflose Menschen in ihre Raumschiffe, wo sie in Mutanten verwandelt werden.*



Mit ATARI auf Schatzjagd

Im Banne des bösen Toht

Einer der großen Kino-Erfolge des Jahres 1981 war die Steven Spielberg/George Lucas-Produktion „Jäger des verlorenen Schatzes". Die Hauptrolle spielte Harrison Ford, der „Han Solo" aus dem „Krieg der Sterne". Dieses spannende Abenteuer könnt Ihr jetzt auf Eurem ATARI VCS selbst erleben, denn rechtzeitig zum Jahresanfang kommt die neue Programm-Cassette – exklusiv für ATARI – heraus.

Und das erwartet Euch: Ein abenteuerlustiger Archäologie-Professor namens Indiana Jones plündert eine alte Grabstätte tief im Dschungel von Peru. Ein nicht ganz ungefährliches Unterfangen, denn die Erbauer haben das Grab mit allen nur vorstellbaren Schutzvorrichtungen und tödlichen Mechanismen ausgestattet. Da zischen vergiftete Pfeile durch die Luft, stürzen unvermittelt Mauern ein, Taranteln quellen in ganzen Horden aus verborgenen Winkeln, riesige Felsbrocken rollen heran. Auf dem Weg zur Grabstätte lauern Schlangen und aus den Fallgruben gibt es kaum ein Entkommen. Die größte Gefahr aber ist der Bösewicht Toht, der nur darauf wartet, Indiana Jones mit hypnotischem Blick bannen zu können.

Einzige Waffe ist die Peitsche, die Indiana Jones kunstvoll zu schwingen versteht, und mit der er sich mancher, aber eben nicht all dieser Gefahren erwehren kann.

Im Film geht die Jagd nach dem verlorenen Schatz in Nordafrika weiter. Auf unserer ATARI-ProgrammCassette ist das alles komprimiert dargestellt.

Die neue Grafik und die Soundeffekte werden Euch bestimmt begeistern. Übrigens: Der Film „Jäger des verlorenen Schatzes" kommt in diesem Jahr wieder in die Kinos. Den genauen Termin geben wir im nächsten Club-Magazin bekannt.



Freundschaftswerbung mit Superpreisen



Ein bißchen Glück gehört dazu, dann könnt Ihr Disneyworld selbst erleben und Walt Disneys Märchenschloß in Florida bestaunen

Das ist ein Ding! Auch in diesem Jahr werben ATARI-Clubmitglieder neue ATARI-Freunde. Eine Sache, die doppelt Spaß macht, da Ihr jetzt spielend fantastische Preise gewinnen könnt.

Monat für Monat verlosen wir unter allen, die mitmachen, riesige Programm-Casseten-Pakete. Preise im Gesamtwert von über 2.000 Mark!

Alles, was Ihr zu tun habt, ist, Euren Freunden das ATARI Video Computer Spiel einmal zu zeigen. Spielt mit ihnen bei Euch zu Hause oder bei einem Club-Treffen. Wir sind sicher: Eure Freunde werden dann genauso begeistert von ATARI sein, wie Ihr selbst.

Wenn Euer Freund dann ein ATARI VCS kauft, sendet uns einfach die Gerätenummer ein, die auf der Konsole befestigt ist. Das ist wichtig, weil diese Nummer Eure Losnummer für die Verlosung ist. Steckt Sie in einen Briefumschlag, ATARI-Clubanschrift, Stichwort: „Freundschaftswerbung" darauf geschrieben, Absender nicht vergessen und dann ab die Post.

Und das könnt Ihr Monat für Monat gewinnen:

1. Preis: Die nächsten zehn neuen ATARI Cassetten
2. Preis: Die nächsten fünf neuen ATARI Cassetten
3. Preis: Die nächsten drei neuen ATARI Cassetten

So! Aber nun kommt der Superknüller für alle, die mitmachen: Möchtet Ihr mal auf einem echten Mississippi-Raddampfer eine richtig abenteuerliche Flußreise erleben? Oder die wunderbare Insel Peter Pans besuchen? Oder wollt Ihr den weltberühmten Comicfiguren Walt Disneys in „Natur" begegnen? Das kann schon bald Wirklichkeit sein! Denn unter allen Einsendern bei der Freundschaftswerbung verlost ATARI den

SUPERPREIS.

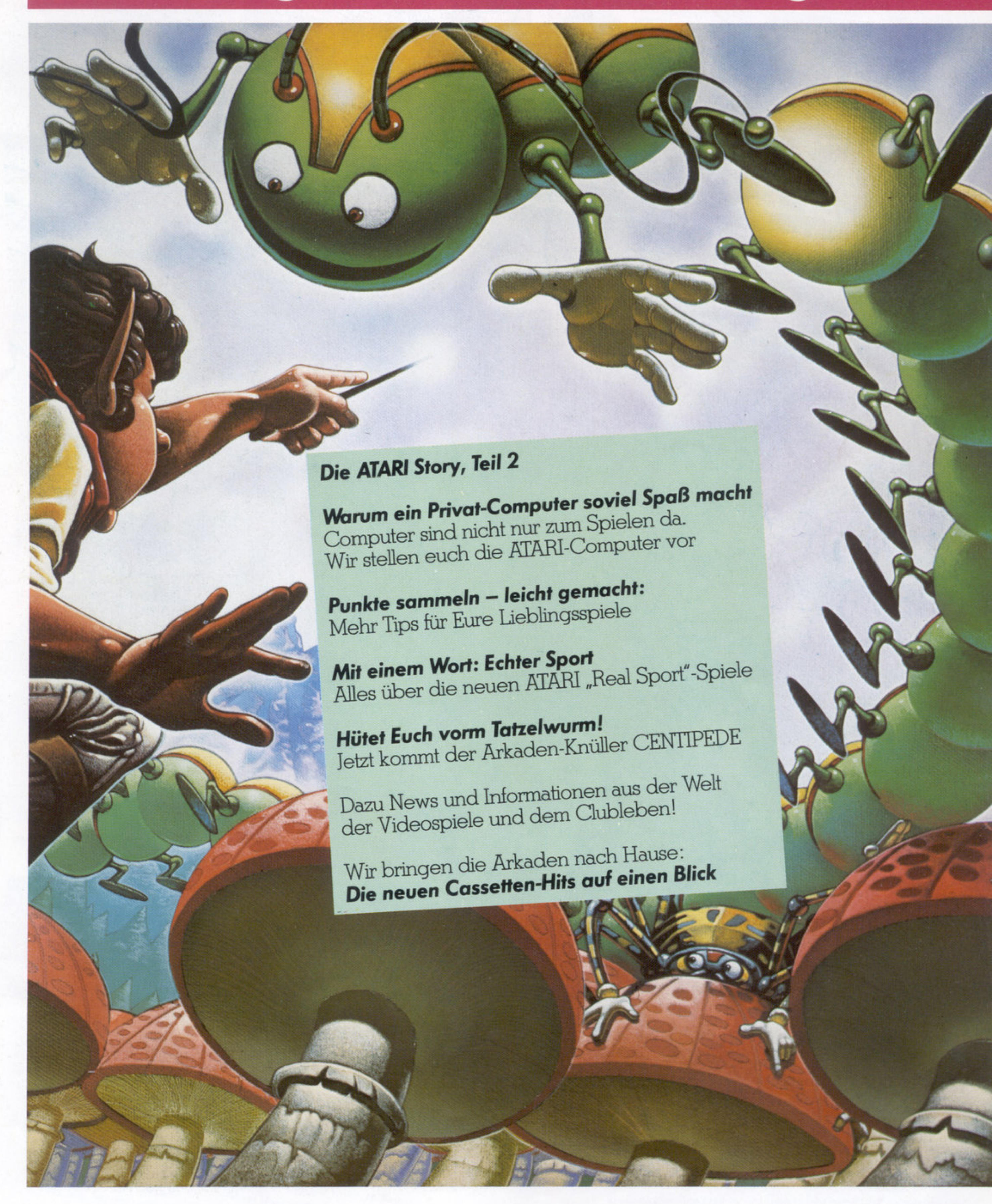
Eine Zehn-Tage Reise für zwei Personen nach DISNEY WORLD in Florida.

Wir zahlen Flug, Hotel, Eintrittsgelder und Taschengeld. Gesamtwert: 10.000 Mark!

Diese Chance habt Ihr auch dann, wenn Ihr schon vorher bei den Monatsverlosungen gewonnen habt. Da gibt's nur eins: Mitmachen und gewinnen! Wir drücken Euch die Daumen und wünschen Euch viel Punkte und viel Spaß. Und noch etwas: Die Namen der ersten Gewinner veröffentlichen wir im nächsten ATARI Club-Magazin!

Die Verlosung 1983 erfolgt am 15.1.1984 unter Ausschluß des Rechtsweges.

Und das bringt Euch das nächste Club-Magazin



Die ATARI Story, Teil 2

Warum ein Privat-Computer soviel Spaß macht
Computer sind nicht nur zum Spielen da.
Wir stellen euch die ATARI-Computer vor

Punkte sammeln – leicht gemacht:
Mehr Tips für Eure Lieblingsspiele

Mit einem Wort: Echter Sport
Alles über die neuen ATARI „Real Sport"-Spiele

Hütet Euch vorm Tatzelwurm!
Jetzt kommt der Arkaden-Knüller CENTIPEDE

Dazu News und Informationen aus der Welt der Videospiele und dem Clubleben!

Wir bringen die Arkaden nach Hause:
Die neuen Cassetten-Hits auf einen Blick

ARKADEN-SPASS FÜR ALLE, OHNE ENDE:



Zum Beispiel BERZERK[4], exclusiv von ATARI®.

Und damit machen wir Euch auch noch verrückt:

DEFENDER[3]
WARLORDS™
SUPER BREAKOUT™
SPACE INVADERS[1]
MISSILE COMMAND™
PAC-MAN[2]
ASTEROIDS™
YARS' REVENGE™